NATAIS 90TAIS: A DÉCADA EM JOGOS

HARPZONE

DEZ.2017

MEGAMAN 11

nº 3

MEGA MAN 11

A SÉRIE CLÁSSICA ESTÁ DE VOLTA!

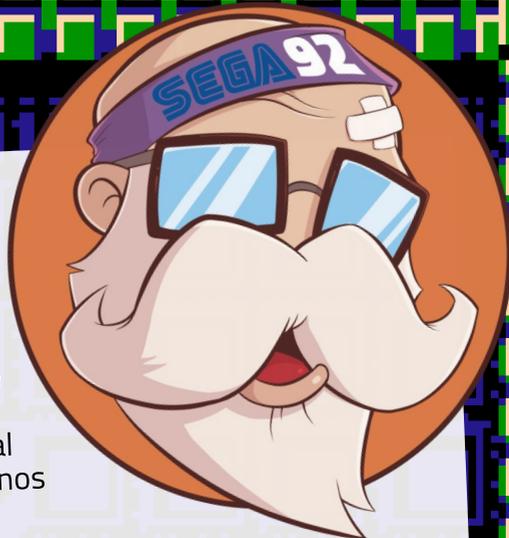
AÇÃO GAMES

ELA DEFINIA O NOSSO PRESENTE DE NATAL!

E MUITO MAIS!

EDITORIAL

Opa, terceira edição? É isso ai, prezado leitor!

Esta aqui tem um gostinho especial, especialíssimo: é a edição especial de Natal! Ou você pensou que a gente ia encerrar o ano sem te desejar um Feliz Natal depois de todo o apoio que você nos deu?

Para celebrar a data, e agradecer pelo carinho, preparamos uma matéria que vai levá-la de volta aos grandes natais dos anos 1990. Não só elencamos os jogos que marcaram esses 'Natais Noventais', mas também relembramos as edições de Natal da Ação Games!

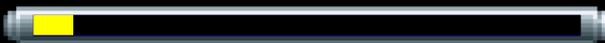
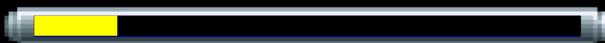
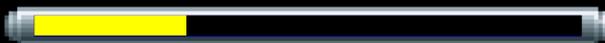
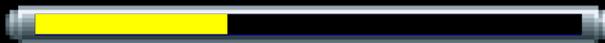
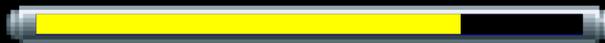
Fazer você feliz é prioridade na redação. Por isso, estamos sempre de ouvidos atentos às suas críticas e sugestões. Temos planos para tornar a Revista WarpZone ainda mais especial nos próximos meses. Sim, reduzimos a quantidade de páginas, mas se você pensa que foi por crise... enganou-se. Nada acontece por acaso na redação mística da WarpZone.

Orakio "O Gagá" Rob
Editor

Revista WarpZone nº 3 - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

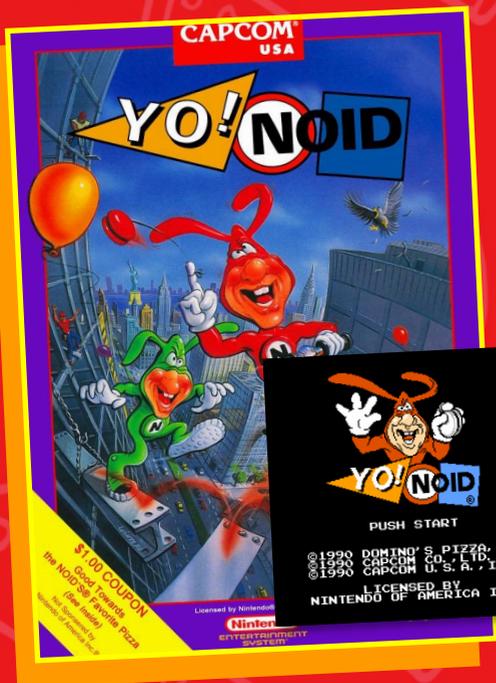
Editor-Chefe: Cleber Marques ▪ **Diretor Editorial:** Orakio "O Gagá" Rob ▪ **Diretor de Redação:** Rafael Belmonte ▪ **Diretor de Arte:** Leandro Cruz ▪ **Diagramador:** Cleber Marques ▪ **Revisão:** Rafael Belmonte ▪ **Redatores desta edição:** Johnny Vila, Fabio Reis, Antonio Santin, Ítalo Chianca, Mauricio Silvério, Alexandre Woloski, João Victor Teixeira, Roberto Tadeu Rodrigues, Alan Ricardo Oliveira, Flávio Antônio de Assis Leite, Thiago Gonçalves, Tiozão da Warp e Orakio "O Gagá" Rob.

NOW LOADING

MATÉRIA

Por **Johnny Vila**

Quem é esse Noid?

Ascenção e queda da mascote mais bizarra de todos os tempos

Quando Yo! Noid chegou ao NES, muitos brasileiros se divertiram (ou sofreram com o alto nível de dificuldade) com este excelente jogo de plataforma. Mas, deixando de lado seus méritos, o verdadeiro destaque do jogo era o herói esquisitão de roupa vermelha e orelhas compridas. De onde saiu aquela criatura? Nesta edição, vamos revelar quem é o Noid e as curiosidades bizarras por detrás da criação do personagem.

Meia calabresa, meia portuguesa!

Noid era a mascote da rede de pizzarias norte-americana Domino's Pizza, que na época ainda não tinha aterrissado em terras brasileiras. Isso explica a menção aos direitos autorais da pizzaria na abertura do jogo e os estranhos duelos de pizzas com outros Noids.

Desconto maroto

A maioria dos jogadores brasileiros provavelmente conheceu Yo! Noid pelas locadoras. Como em 99% dos casos a locadora só alugava o cartucho sem a embalagem original, ou até sem embalagem, muitos não devem saber que havia um cupom no verso do manual que oferecia um dólar de desconto na compra de uma pizza na Domino's.

Noid em outras mídias

Dentre as aparições do personagem em franquias famosas da TV e do cinema, vale destacar dois episódios de "Os Simpsons", um de "Uma Família da Pesada" e até o filme "Moonwalker", estrelado pelo eterno ídolo Michael Jackson.

Do Ninja ao Noid

À Capcom norte-americana foi dada a missão de criar um jogo com essa personagem. Em vez de começar do zero, ela preferiu adaptar um título seu (japonês) chamado Kamen no Ninja Hanamaru. Ela apenas alterou gráficos e algumas situações, atendendo, de forma inusitada e bizarra, às necessidades da rede de pizzarias.

Evite o Noid!

Para promover o jogo, a Domino's Pizza contratou o Will Vinton Studios para produzir a série de comerciais "Avoid the Noid" ("Evite o Noid"). Nesses comerciais, em que era utilizada a técnica de stop-motion, o Noid fazia de tudo para impedir a entrega das pizzas da Domino's, mas seus planos sempre fracassavam.

$1.00 Off

DOMINO'S PIZZA

Order any Domino's Pizza® and receive $1.00 off

Valid at participating stores only. Not valid with any other offer. Prices may vary. Customer pays sales tax where applicable. Delivery areas limited to ensure safe driving. Our drivers carry less than $20. Our drivers are not penalized for late deliveries. One coupon per pizza.
#978 Expires: 12-31-92

Cupom de desconto de 1 dólar na compra de uma pizza

CAP-JE
仮面の忍者 花丸
任天堂 ファミリーコンピュータ
CAPCOM
© 1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED

Cartucho do jogo Kamen no Ninja Hanamaru

1 3 2 4

SPRINGFIELD

1. The Simpsons - "Homer vs. Dignity" (2000)
2. The Simpsons - "She of Little Faith" (2001)
3. Family Guy - "Deep Throats" (2006)
4. Michael Jackson's Moonwalker (1988)

Além da mudança no cenário, o pássaro virou um iô-iô

Brindes para a garotada

Não demorou para que o inusitado personagem da rede de pizzarias conquistasse o público. Vários produtos passaram a ser distribuídos juntamente com as compras realizadas nas lojas dela: quadrinhos, pelúcias, bonecos, bottons e até um game para PC — no qual o jogador controlava um entregador de pizzas que tinha de evitar as investidas do maluco para conseguir realizar a entrega.

Noid não morreu

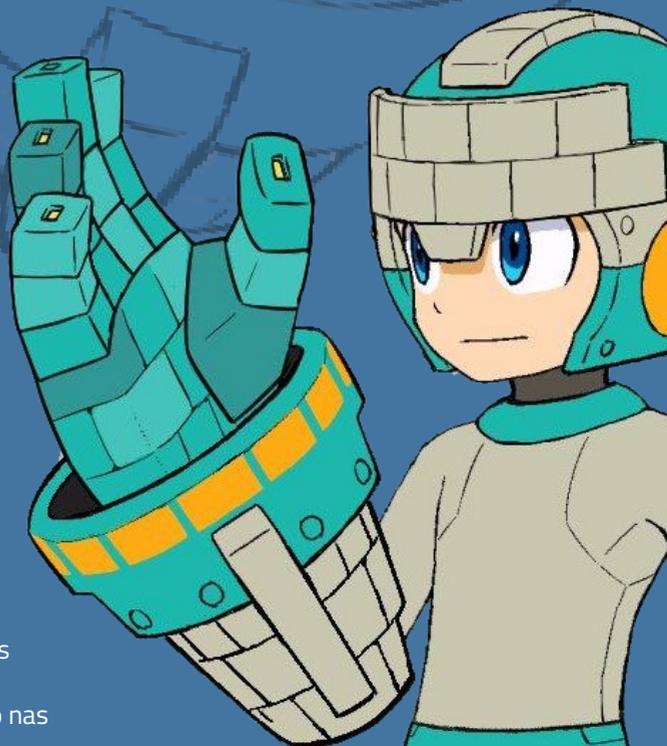
Com o tempo, a personagem foi gradualmente saindo de cena. Mas em 2011, ano que marcava seu 25° aniversário, ele retornou ao cenário com o game Noid Super Pizza Shootout, para Facebook. E não parou por aí. Recentemente, uma equipe de desenvolvedores criou uma continuação 3D extraoficial para Yo! Noid!

Desenvolvido em apenas um mês, o jogo até que surpreende pela qualidade. Ele está disponível gratuitamente no site do desenvolvedor, com direito a recriação 3D da primeira fase do jogo original! Confira: http://bit.ly/YoNoid2

PREVIEW

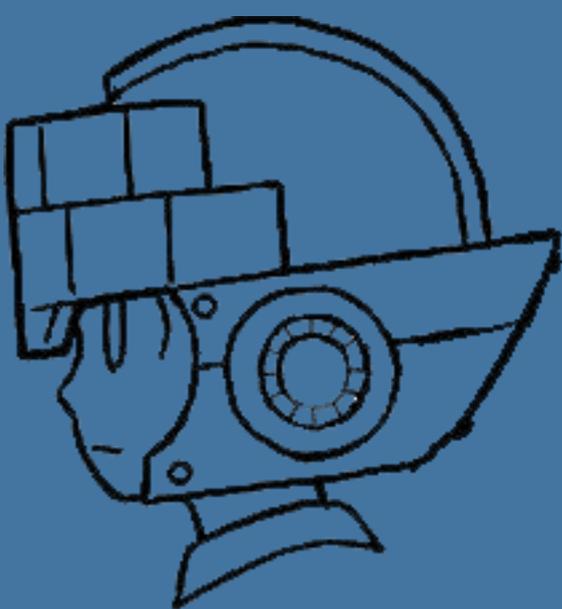
Por **Fabio Reis**

Mega Man dispensa apresentações!

O robô azul da CAPCOM é um dos grandes ícones dos videogames, mas, desde o cancelamento do jogo Mega Man Universe e com a saída de Keiji Inafune da CAPCOM, o personagem vem sendo requentado com coletâneas e jogos com visual mais puxado para as gerações antigas — como foi visto nas edições 9 e 10 da série.

Mega Man Universe teve seu cancelamento cheio de mistérios e até hoje não sabemos o porquê de ter acontecido, pois a CAPCOM investiu bastante em divulgação (com teasers incríveis). O jogo até chegou a ser mostrado em alguns eventos no

MEGAMAN 11

ocidente, podendo jogar com Ryu, Arthur, e até mesmo com aquele Mega Man 'torto' das capas ocidentais das fitas de NES. Mas algo aconteceu no meio do caminho, Inafune perdeu o emprego, montou sua própria desenvolvedora e... vimos o duvidoso Mighty No. 9 ganhar vida por meio de financiamento coletivo. Anos depois, a Nintendo aprimorou a ideia do Megaman Universe e criou um jogo que revolucionou o WiiU, o Super Mario Maker.

Os jogos Mega Man 9, 10 e até mesmo Mega Man X Street Fighter foram excelentes iniciativas, mas os fãs querem alguma coisa a mais, e parecia que isso seria mostrado na TGS 2017, certo? Errado, a CAPCOM fez uma baita live para os padrões japoneses, mostraram tudo que foi feito com o Blue Bomber até então e, na hora de anunciar as novidades, eles só mostraram um monte de produtos licenciados do Rockman (nome original do jogo no Japão) e isso foi um grande balde de água fria para os fãs, que ficaram decepcionados e deixaram isso claro nos comentários e deslikes nas redes sociais da empresa.

Parece que todo esse barulho teve um efeito positivo, pois, no início de dezembro, a CAPCOM fez mais uma live para falar dos 30 anos do jogo! A essa altura, os fãs não estavam ligando muito para o que quer que fosse mostrado no evento. No início, foi apresentado algo que todo mundo já estava esperando, o lançamento dos 8 jogos da série Mega Man X para Switch, XBOX ONE, PS4 e PCs. Não sabemos se será no formato de coletânea ou serão vendidos separadamente, isso não ficou muito claro. É esperar por 2018 para ter certeza de como será. Voltando para a conferência, todo mundo assistiu pensando sobre mais um requentado de roms, até que a Bomba Azul finalmente explodiu e o trailer de Mega Man 11 foi colocado no ar, e foi fantástico! Um jogo novo do personagem original, esse foi o presente de natal que a CAPCOM preparou para os gamers.

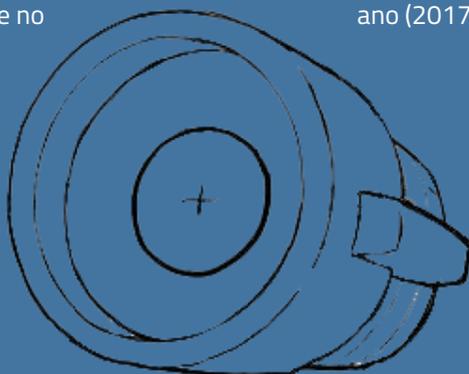
É Ferro e Fogo!

O trailer começa com o personagem pegando um item e entrando no jogo — com gráficos 3D e jogabilidade clássica em 2D, lembrando muito o ótimo Mega Man Maverick Hunter X, do PSP.

Tudo muito cru, mas que conseguiu passar o que podemos esperar do jogo: os personagens estão muito bem animados, todos com visual bem próximo a Mega Man 8. Mas agora nosso herói não só muda de cor, ou seja, ao trocar de arma ele muda também o capacete e o braço (canhão). O conceito visual parece simples, mas fez toda diferença. O responsável por isso é o veterano Yuji Ishihara, que já trabalhou na série Mega Man Legends e na série Mega Man Battle Network, mas nunca havia desenhado nada para a série regular. Como se pode ver nos esboços, ele fez mudanças bem legais — o Rock parece um pouco mais velho do que no Mega Man 8, por exemplo.

A reação do público

Dessa vez recebemos algo concreto, um jogo novo do Mega Man, com gráficos novos, mas com a mecânica antiga, e aí é que vem a parte engraçada: muita gente gostou bastante do que viu. Em especial, nós aqui da redação ficamos bem felizes ao ver o trailer.

Entretanto, muitos também não gostaram do que viram. Alguns alegaram que o jogo ficou parecido com Mighty No. 9; quando na verdade é o oposto. Talvez esse seja o grande problema que a CAPCOM esteja enfrentando para lançar novos jogos da franquia, os jogadores não sabem bem o que querem de um jogo de plataforma. Será que o Rock envelheceu mau? Ou será que ele vai trilhar o mesmo sucesso que Sonic Mania conseguiu esse ano (2017)?

MATÉRIA

Soul Blazer™

Por **Antonio Santin**

Soul Blazer e a Trilogia Oculta

Três jogos sutilmente ligados arrepiam no Super Nintendo

O que Soul Blazer, Illusion of Gaia e Terranigma têm em comum? A resposta mais óbvia é a de que os três são RPGs de ação lançados para o Super Nintendo. Entretanto, há uma ligação mais sutil e interessante entre esses títulos. Juntos, eles formam uma trilogia oculta, conhecida como "Céu e Terra" (ou "Trilogia de Gaia").

A trilogia foi desenvolvida pela Quintet, empresa formada por ex-funcionários da Falcom (da clássica franquia Ys). Depois de lançar Actraiser para o SNES em 1990, a Quintet começou a desenvolver Soul Blazer para o console. O sucesso do jogo levou ao desenvolvimento dos títulos seguintes da trilogia — que, na prática, é uma tetralogia, como veremos a seguir.

Não há uma ligação direta entre as tramas dos jogos, mas diversos elementos gráficos, sonoros e temáticos contribuem para a sensação de unidade. Destoando de outros RPGs da época, os jogos exploram temas relacionados a morte e reencarnação, o que resulta em um ambiente mais melancólico que o habitual.

Soul Blazer

Soul Blazer (1992)

Você é enviado dos céus com a difícil missão de reconstruir um mundo arrasado por um demônio conhecido como Deathtoll. Não satisfeito em deixar o mundo em frangalhos, o vilão aprisionou as almas de seus habitantes em ninhos de demônios. Cabe a você

derrotá-los para libertar todos os seres vivos do planeta. Além de ser um RPG de ação, Soul Blazer tem elementos de simulador semelhante ao visto em Actraiser. O herói vai reconstruindo a vila conforme destrói os ninhos de monstros.

Illusion of Gaia (1993)

Illusion of Gaia

O jovem Will mora com os avós em uma cidadezinha governada por um grande rei. Ele tem uma vida pacata até esbarrar na princesa Kara, que está preocupada com seu pai depois que este passou a agir de forma estranha e cruel.

Diferentemente de Soul Blazer e Terranigma, Illusion of Gaia foca mais no desenvolvimento dos personagens do que na reconstrução do mundo. Conforme a aventura se desenrola, é possível notar a mudança de atitude e mentalidade dos personagens.

Terranigma

Terranigma reúne o melhor de dois mundos: os elementos de ação e simulação de Soul Blazer e a evolução audiovisual de Illusion of Gaia. O jogo passou batido pelos jogadores da época porque saiu já no fim do ciclo de vida do console e nunca foi lançado nos EUA! O protagonista é Ark, um garoto que tem

Terranigma (1995)

sangue aventureiro. Um dia, o jovem invoca acidentalmente uma criatura escondida em seu vilarejo e ela retribui transformando todos em pedra (inclusive sua amada Elle). A jogabilidade lembra muito a de Soul Blazer, mas a parte de simulação é bem mais complexa. Vale destacarmos ainda a excelente trilha sonora e o final do jogo, que é muito comovente. Uma curiosidade: há uma sala secreta na qual o jogador é informado que Terranigma é, na verdade, Illusion of Gaia 2

The Granstream Saga (1997)

The Granstream Saga

Uma trilogia com quatro jogos? Como assim? Embora tenha sido desenvolvido pela Quintet, The Granstream Saga foi distribuído pela THQ. A mudança de console e distribuidora pode ter confundido alguns fãs, mas isso não impediu o jogo de fazer sucesso no Japão. Foi ele, inclusive, que tirou Final Fantasy VII do primeiro lugar nas vendas.

ESPECIAL

Por **Diversos Autores**

Natais Noventais

Relembrando uma década que deixou saudades

Ah, o Natal... a família reunida, a mesa cheia de comida, temas natalinos tocando e a gente lá, enfiado no quarto, tentando fugir daquela grande festa de amor e fraternidade para curtir o joguinho bacana que esperamos meses para ganhar. Quem não lembra dessa sensação?

É difícil dizer quantos anos você, leitor ou leitora, tinha na década de 1990. Também é difícil dizer se você estava curtindo o pagode que contagiava o rádio ou se fugia desesperadamente dele rumo ao grunge de Seattle. Porém, se você jogava videogame nessa época, dá para dizer sem muita chance de errar quais jogos você estava curtindo (ou estava doido para curtir) nos natais daquela década.

De 1990 a 1999, o mundo dos games foi do Super Nintendo ao Dreamcast. Começamos a década com um dos maiores jogos de plataforma 2D de todos os tempos e encerramos com um título de mundo aberto detalhadíssimo que custou milhões de dólares para ser desenvolvido. Pelo caminho, vimos os maiores ícones do videogame renascerem gloriosamente em três dimensões, testemunhamos o momento em que os jogos de luta cruzaram a fronteira do plano bidimensional e nos banhamos de sangue e tripas de demônios com mouse e teclado nas mãos. Sim, nós fizemos tudo isso nos natais dos anos 1990. Para que ninguém esqueça de todas essas aventuras e revoluções, a WarpZone compilou nesta edição os dez maiores jogos lançados no período de novembro a dezembro de cada ano da década de 1990.

Aceite nosso convite e venha reviver conosco as maiores emoções dos Natais Noventais. Ou melhor, escolha o jogo favorito da lista, tire o velho console do armário e sonhe tudo outra vez. Há quantos anos você adia aquela nova jogatina de Ocarina of Time, hein? A hora é essa. Mas por gentileza, dê pelo menos quinze minutos de atenção aos seus parentes na hora da ceia desta vez, ok?

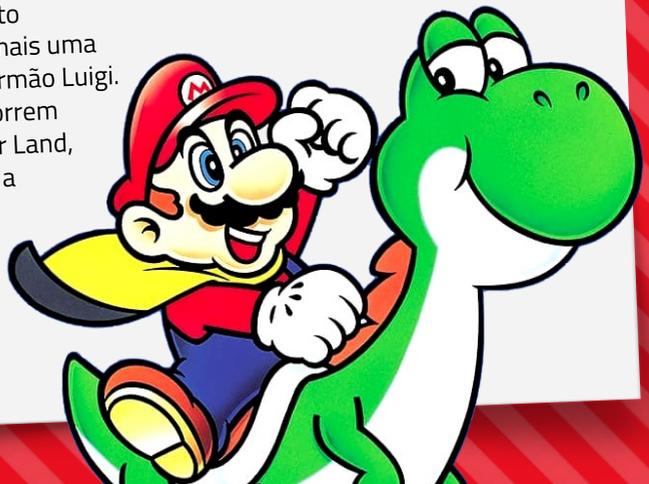
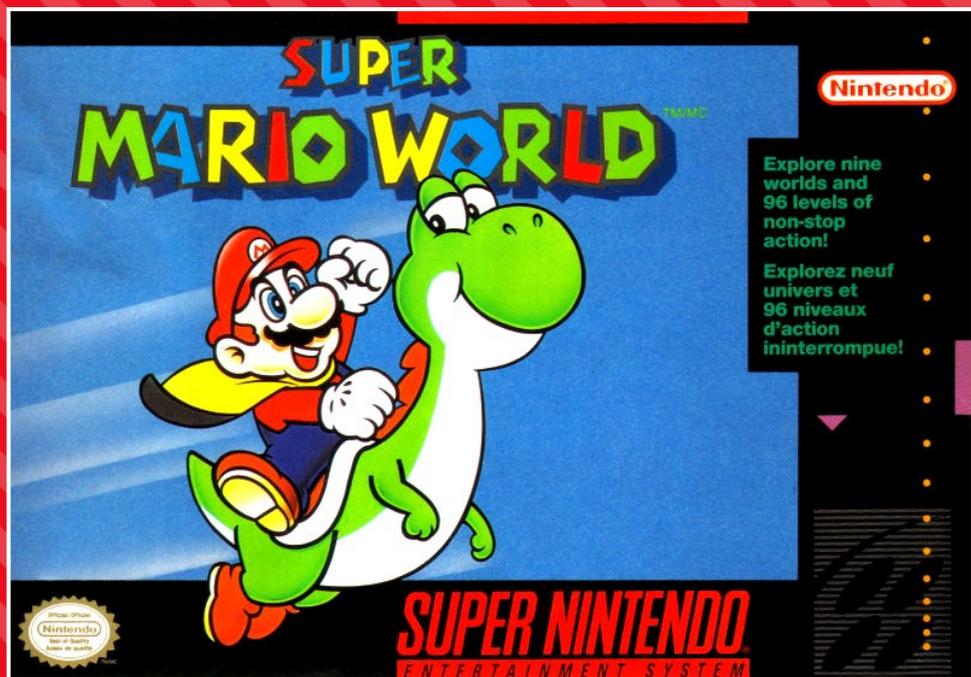
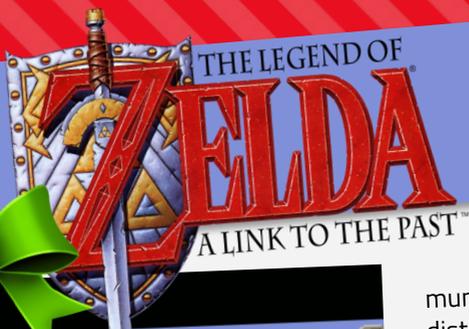
Super Mario World™

Natal de 1990
Por Ítalo Chianca

Se você está aí reclamando porque nunca consegue tirar férias, então imagina só o Mario. Se trabalhar como encanador já não fosse o suficiente, ele ainda precisa salvar uma princesa que é raptada com mais frequência do que os preços de jogos antigos sobem. E, para completar, quando eles finalmente resolvem tirar uma folguinha numa ilha paradisíaca, Bowser sequestra Peach mais uma vez.

Sem a paz desejada, mas muito apaixonado, Mario parte em mais uma épica jornada ao lado de seu irmão Luigi. Juntos, os irmãos Mario percorrem diversas regiões da Dinossaur Land, superando desafios em meio a planícies, montanhas, rios, florestas encantadas, castelos assombrados e cavernas submersas. O desafio é imenso, com estágios que exigem muita habilidade e contam com várias rotas alternativas e inimigos aos montes. Mas, para isso, Mario conta com o auxílio de Yoshi, um simpático "dinossauro" verde, e velhos e novos itens que lhe dão novas habilidades (como voar, por exemplo).

Super Mario World traz a já consagrada jogabilidade ágil e precisa dos jogos anteriores do NES e acrescenta novas fórmulas de interação, além de toda a qualidade gráfica e sonora do Super Nintendo. São sprites coloridos, definidos e cheios de vida, espalhados pelos mais diversos cenários do game. Encontrar todas as saídas, vencer os níveis extras e conseguir a pontuação máxima não serão tarefas fáceis.

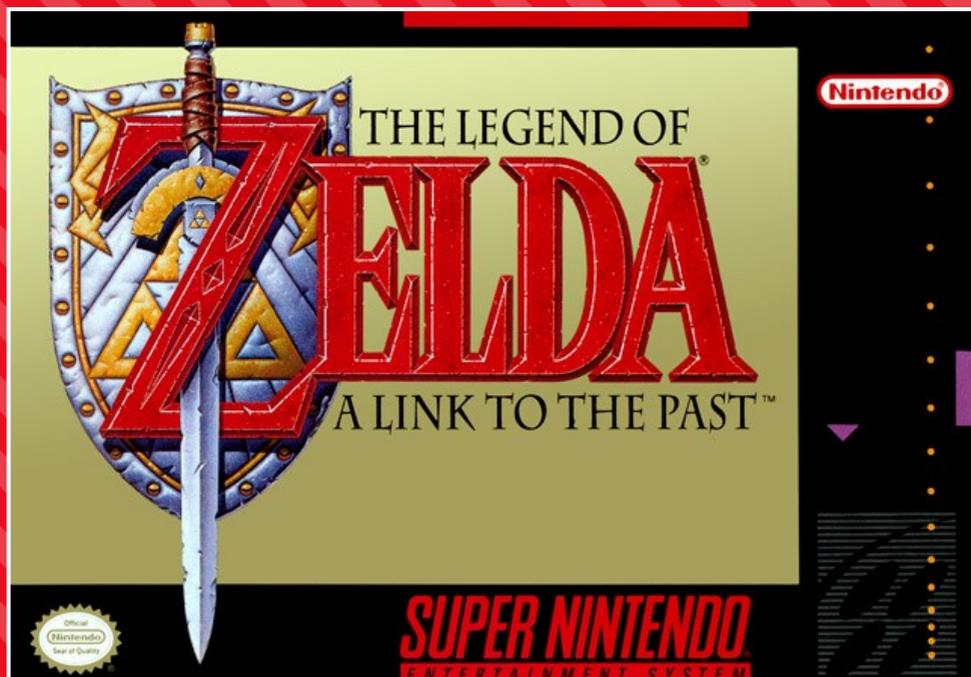
Porém, toda a jornada é única e inesquecível, fazendo daquele final de ano de 1990 um dos mais incríveis de toda a década, embalando as férias de fim de ano da garotada com um dos melhores jogos da geração 16 bits.

Natal de 1991
Por Ítalo Chianca

Foi durante o Natal de 1991 que os jogadores mais aventureiros iniciaram uma fantástica jornada entre dois mundos repleta de muita exploração, ação e enigmas em The Legend of Zelda: A Link To The Past, para Super Nintendo.

Misturando elementos de RPG, ação e aventura, o primeiro Zelda, lançado para a geração 16 bits, expandiu os conceitos dos dois primeiros jogos da série disponíveis no Nintendinho, entregando uma experiência renovada e imersiva como poucos jogos já haviam feito até aquele momento. Em A Link To The Past, o jogador é Link, um jovem guerreiro que luta para salvar o reino de Hyrule dos ataques de Ganon.

Para isso, ele precisa encontrar itens, aprimorar suas técnicas, interagir com os moradores locais e viajar entre dois mundos — Light World e Dark World — distintos em busca dos meios necessários para enfrentar seu velho inimigo.

Com visão aérea, o jogador precisa explorar cada cantinho do vasto mapa, enfrentando inimigos, resolvendo puzzles e encontrando equipamentos e itens que permitem desbravar novos locais. É como se os antigos RPGs de mesa tivessem sido transportados para dentro da sua TV, com uma riqueza de detalhes gráficos e sonoros incrível.

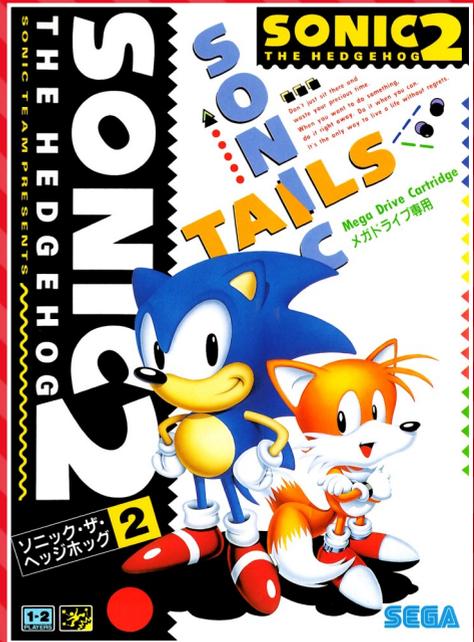
O jogo possui sensação de liberdade única, cenários ricos em detalhes, diversos itens que mantêm a jogabilidade renovada, muito desafio e uma trilha sonora que mais parece vinda de um filme, The Legend of Zelda: A Link To The Past é um dos mais belos e divertidos títulos do SNES.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Natal de 1992
Por Ítalo Chianca

O mundo dos videogames nunca mais foi o mesmo depois que Sonic, o ouriço, surgiu como um 'raio' no Mega Drive. Mas, se antes controlar o jovem corredor já era divertido, em Sonic the Hedgehog 2, a diversão assumiu níveis 'blastprocessianos'.

Extremamente aguardado, o lançamento de Sonic 2 foi um dos maiores eventos gamers da década de 1990. Para sua chegada, a Sega preparou uma campanha de marketing milionária chamada de Sonic Twosday, que prometia ser a terça-feira do Sonic no mundo todo, com direito a lançamento simultâneo em diversas partes do mundo. Todo esse barulho não serviria de nada se o jogo não fosse bom, não é? Mas Sonic 2 não só é bom, como é um dos melhores jogos do Mega Drive. Nele, Sonic recebe a ajuda de um novo amigo chamado Tails. Juntos, os heróis tentarão localizar as Esmeraldas do Caos antes do Dr. Robotnik, que ressurgiu para destruir a West Side Island com seus robôs e usar a força das esmeraldas para propulsionar o Death Egg.

O jogo mantém sua essência, com destaque para a extrema velocidade, loopings de tirar o fôlego, anéis espalhados pelas fases e dezenas de inimigos. Mas também aposta em novidades, como novos itens e habilidades, modo para dois jogadores e um refinamento técnico soberbo, deixando a jogabilidade e a movimentação ainda mais fluida e bonita.

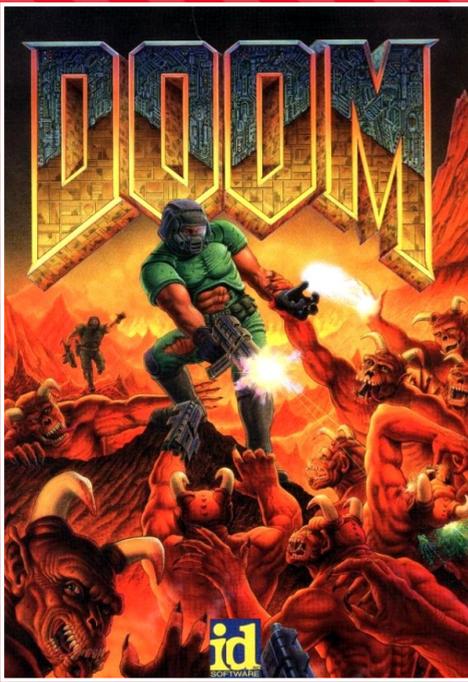
Com uma trilha sonora única, belos gráficos, jogabilidade veloz e divertida, muito desafio e um carisma que só os clássicos da Sega possuem, Sonic 2 foi um sucesso de vendas no Natal de 1992, tornando-se, inclusive, o jogo mais vendido do Mega Drive. Quer mais?

DOOM

Natal de 1993
Por MauHard

Você é um marine e está embarcando em uma missão de exploração e colonização de luas em volta do planeta Marte. Ali foi descoberta uma tecnologia de portais capaz de transferir pessoas entre as luas. Sua principal tarefa é garantir a segurança das instalações e destes portais -- o que deveria ser fácil, já que não há vida em marte, não é mesmo? Logo após sua chegada, algo nos laboratórios de pesquisa sai errado e, quando você menos espera, puff... Breu total!

Quando a luz retorna ruídos e grunhidos medonhos são ouvidos. Pessoas jazem mortas pelo chão. As paredes sujas de sangue revelam uma total carnificina. Agora só resta você vivo neste inferno! Equipe-se com suas melhores armas e escape desse lugar infestado de morte!

Doom segue o estilo FPS (first person shooter) e oferece oito fases de pura ação e pancadaria. Você começa usando apenas as mãos, um soco inglês e um revolver, mas conforme avança, vai descobrindo segredos (passagens escondidas, salas secretas e etc.) e armamentos pesados. É aí que começa a 'brincadeira' de carnificina, pois as opções de armas variam desde pistolas e metralhadoras até lança-misseis e a, superpotente, arma de plasma -- que vai arrancar o couro de qualquer demônio que ousar lhe enfrentar.

A trilha sonora é um dos pontos mais altos deste jogo e, aliada ao fator diversão, cria o ambiente perfeito para a jogatina. Serão horas de pura matança, com ambientes 3D que você pode explorar à vontade e jogabilidade que não deixa a desejar. Você pode correr, socar e atirar com total perfeição. Jogar Doom é como colocar um disco de heavy metal no máximo e descer para o bate-cabeça: pancada para todo lado!

IDKFA

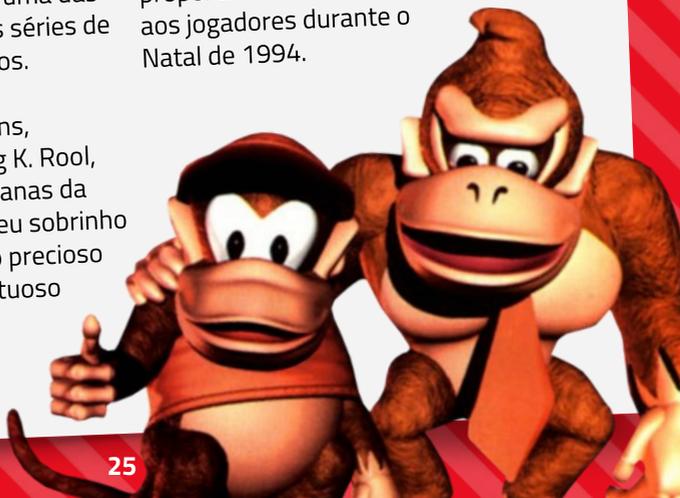
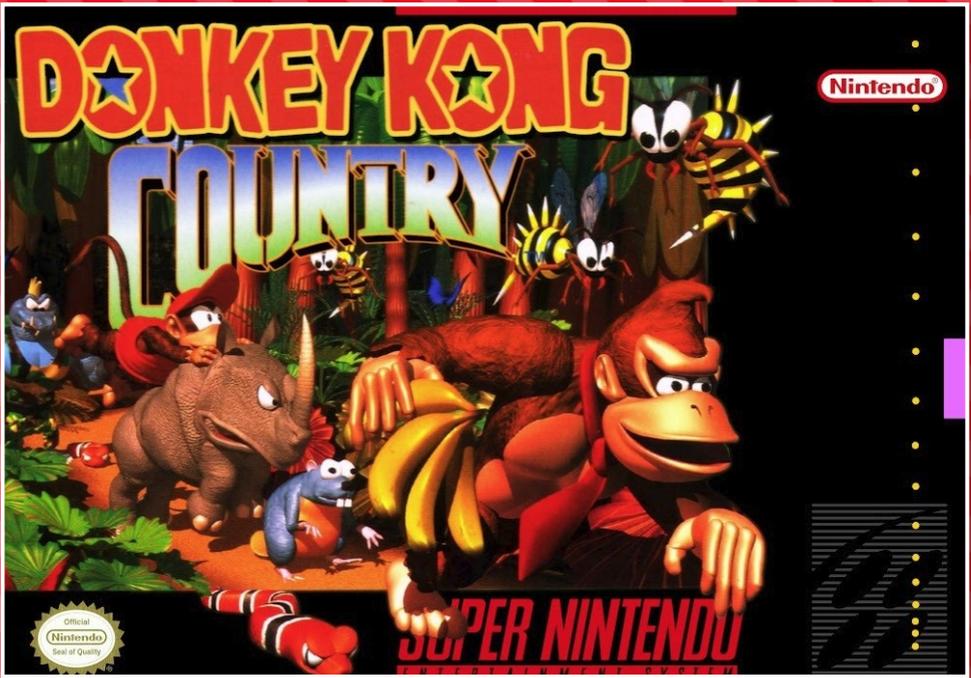
DONKEY KONG COUNTRY

Natal de 1994
Por Johnny Vila

O natal de 1994 foi especial de diversas maneiras. Para a RARE, por consolidar-se como uma das principais desenvolvedoras da Nintendo, em uma parceria de sucesso que perduraria por anos (até a venda da empresa para a Microsoft em 2002); para a Big N, por elevar Donkey Kong a uma de suas principais franquias, com o título tornando-se o terceiro game mais vendido do SNES; e para os gamers, que receberam o primeiro jogo de uma das mais importantes e divertidas séries de plataforma de todos os tempos.

No jogo, os malvados Kremilins, liderados pelo ambicioso King K. Rool, roubam todo estoque de bananas da ilha. Cabe a Donkey Kong e seu sobrinho Diddy a missão de resgatar o precioso "tesouro" das mãos do impetuoso vilão. Mas eles não estarão sozinhos, pois ao longo das 40 fases contarão com a ajuda de Cranky, Candy e Funky Kong, além dos animais Rambi (rinoceronte), Expresso (avestruz), Enguarde (peixe-espada), Winky (sapo) e Squawks (papagaio), que servem de "montaria", oferecendo variações na jogabilidade que engrandecem ainda mais o fator diversão do game.

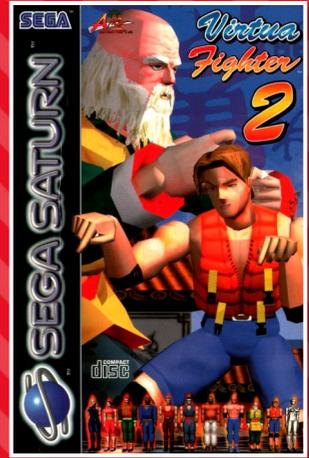
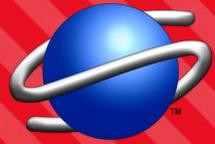
Donkey Kong Country foi um dos primeiros jogos a apresentar gráficos com texturas renderizadas em modelos 3D, tornando o visual único e mostrando todo o poder do console 16 bits da Nintendo. A memorável trilha sonora foi composta pelo mestre David Wise, encaixando-se de forma inigualável à ambientação do game (quem não lembra do som das fases aquáticas?).

Com qualidade técnica inquestionável, desafio na medida certa e diversão ao extremo, Donkey Kong Country proporcionou momentos inesquecíveis aos jogadores durante o Natal de 1994.

Virtua Fighter 2

Natal de 1995
Por Ítalo Chianca

O Natal de 1995 representou um momento importante no mercado de consoles. Se até a primeira metade da década os jogos 2D, com seus lindos sprites, povoaram o desejo da garotada, chegava o momento dos revolucionários polígonos se tornarem os queridinhos das listas natalinas.

Para cravar essa mudança de paradigma, nada mais adequado do que ter um jogo de luta encabeçando os novos conceitos da geração que se iniciava. E assim foi com Virtua Fighter 2, sucesso dos arcades portado para o Sega Saturn no final de 1995. O game trazia lutas mais cadenciadas, fazendo uso da tecnologia 3D para gerar lutadores e cenários convincentes e realistas. Utilizava técnicas avançadas de captura de movimento para dar vida aos personagens que, de forma extremamente detalhada, aplicavam golpes em vários estilos marciais e exploravam cada canto do cenário em busca de estratégias de luta para vencer o oponente graças à liberdade proporcionada pala ambientação 3D.

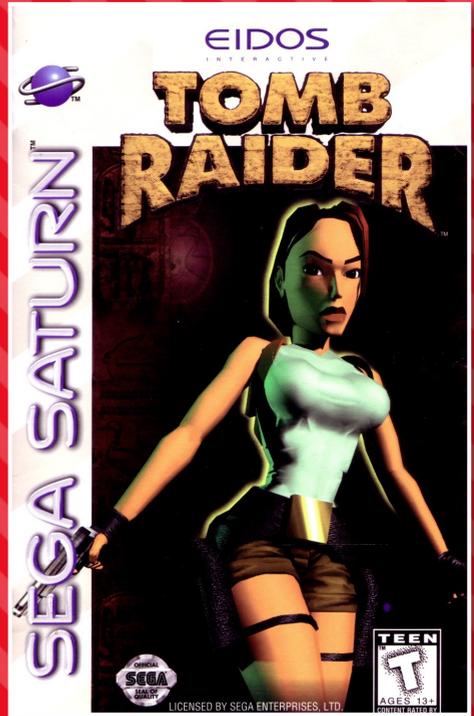
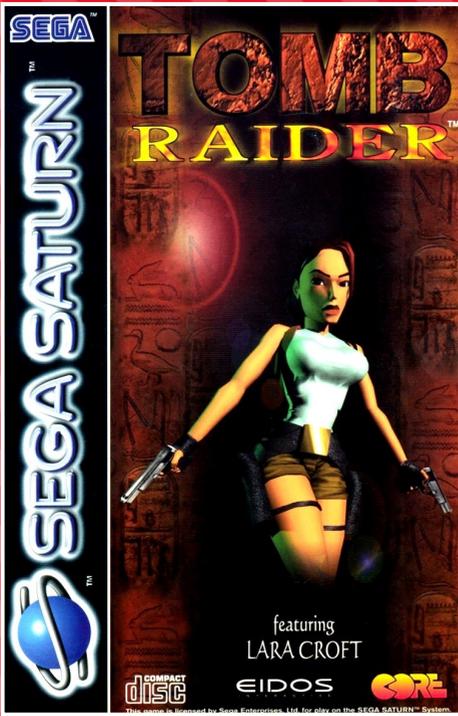
As lutas aconteciam em ringues, um contra um, vencendo aquele que acabar com a energia do adversário ou jogá-lo para fora do cenário primeiro. Basta escolher um dos personagens — Akira Yuki, Pai Chan, Lau Chan, Wolf Hawkfield, Jeffry McWild, Kage-Maru, Sarah Bryant, Jacky Bryant, Dural, Shun Di ou Lion Rafale — e equilibrar bem os momentos de se manter na defensiva e atacar sem piedade. Só não vá sair com tudo para cima do adversário, pois bastam apenas algumas esquivas e contra-ataques no tempo certo para que a luta acabe rapidinho -- como na vida real.

TOMB RAIDER

Natal de 1996
Por Ítalo Chianca

Em 1996, até o Papel Noel deve ter pedido para ele mesmo o jogo da nova musa dos videogames. Foi justamente nesse período de festividades, há mais de 20 anos, que chegou ás prateleiras o game Tomb Raider.

O título apresenta a arqueóloga, Lara Croft, em sua busca incessante pelas três peças que formam o artefato Scion, a pedido da empresária Jacqueline Natla. A aventura se passa em diferentes países do mundo como Peru, Grécia, Egito e até o mítico continente de Atlântida. A busca pelo tesouro, contudo, não se resume a escavações e procedimentos burocráticos. Lara precisa enfrentar feras perigosas e criaturas desconhecidas para conseguir atingir seu objetivo. Enigmas também estão espalhados por todos os lados, fazendo a heroína usar todo o seu porte físico e habilidades atléticas para superar os desafios do jogo. O tempo fechou? Então bala neles, pois Lara também está superequipada com armas e itens.

Alternando momentos de ação, puzzles e até trechos em plataforma, Tomb Raider é uma ótima experiência de jogo de ação e aventura em três dimensões. Embora os gráficos pareçam inferiores aos padrões atuais, a exploração em busca do desconhecido faz tudo valer a pena -- principalmente pela diversão proporcionada pelo elegante sistema de jogo em terceira pessoa. Tomb Raider rapidamente se tornou o presente dos sonhos para os donos de um Sega Saturn em 1996.

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Natal de 1997
Por Ítalo Chianca

Carros de última geração, corridas frenéticas, pistas ao redor do mundo e marcas famosas. O Natal de 1997 foi de muita velocidade no mundo dos games com o lançamento de Gran Turismo para PlayStation.

O game foi uma tremenda evolução nos jogos de corrida da época, fazendo uso das capacidades de processamento de polígonos do primeiro PlayStation para entregar uma experiência extremamente polida e realista. Os gráficos são todos em 3D, incluindo carros e cenários. Tudo com grau de detalhes impressionante. A jogabilidade também simula a realidade, na medida do possível. Para se dar bem, não basta apenas segurar o acelerador e desviar dos outros carros na pista. Aqui é preciso dosar o pé, freando, acelerando e, para os mais habilidosos, alternando as marchas na hora certa para não errar a curva. Cada trecho é determinante para a vitória.

Em Gran Turismo, você pode correr sem muita preocupação no modo arcade, vencendo outros corredores e liberando novos carros e pistas, mas é no modo simulação que está o grande diferencial do título. Nele, é necessário obter licenças de motorista que servem para qualificar o corredor para novos eventos, possibilitando ganhar troféus, prêmios, campeonatos e créditos. Todos esses carros e pistas desbloqueáveis, aliás, podem ser usados em um divertido e exigente modo multiplayer. Se você conseguiu encarar até as pistas que levam horas para serem fechadas, certamente fará seu amigo comer poeira.

São 140 carros, 11 pistas, dezenas de torneios, desafios e centenas de horas de diversão nesse que é um dos melhores jogos da década de 1990. Um clássico presente de natal para os fãs de automobilismo.

Natal de 1998
Por Alexandre Woloski

Natal é sempre motivo de comemoração, união com a família, boas festas e ouvir “Então é natal” da Simone em um looping constante. Porém, no ano de 1998, o natal foi responsável por um tsunami avassalador na indústria dos games, que deixaria sua marca até os dias atuais. Esse fenômeno tem nome e sobrenome: The Legend of Zelda – Ocarina of Time.

A trama é semelhante à de outros jogos da franquia: o jogador controla Link, um elfo que vive na Floresta Kokiri, localizada no reino de Hyrule. Certo dia, Link se depara com o vilão Ganondorf, que almeja o poder da Triforce. Trata-se de um item com imenso poder, que pode dar a seu dono a capacidade de dominar o mundo. Sendo assim, cabe a Link derrotar Ganondorf e impedir que o artefato caia nas mãos do vilão.

Embora a premissa pareça simples, a história se desdobra com o decorrer do tempo, fazendo com que o jogador se envolva na vida dos personagens em sidequests fantásticas. Com uma quantidade enorme de itens, puzzles desafiadores, minigames e diversas outras opções, o game te leva a um patamar de imersão completamente novo, fazendo com que as inúmeras horas depositadas ali pareçam apenas minutos.

Essa imersão que o jogo proporciona foi o grande trunfo e diferencial do título em comparação a tudo que havia na época. Nunca um jogo havia sido tão ousado e simples ao mesmo tempo. Ocarina of Time não marcou apenas o natal daquele ano, mas sim uma geração inteira de gamers, sendo considerado por muitos, até hoje, o melhor jogo de todos os tempos.

Shenmue

シェンムー

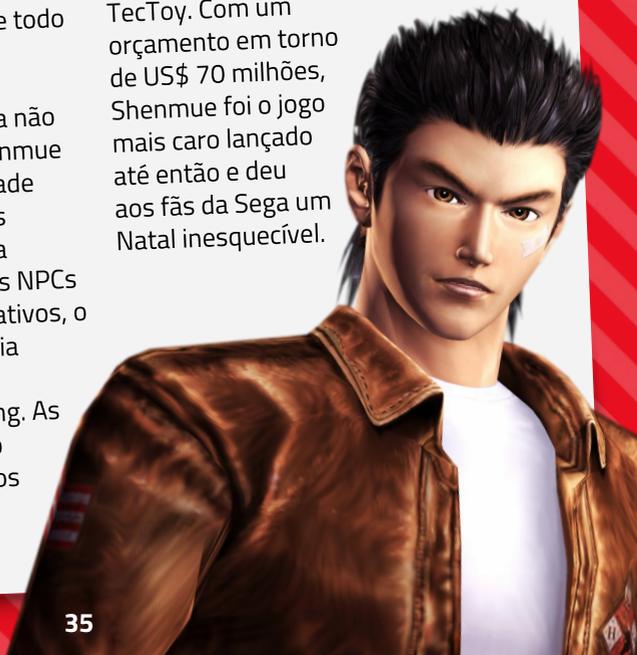
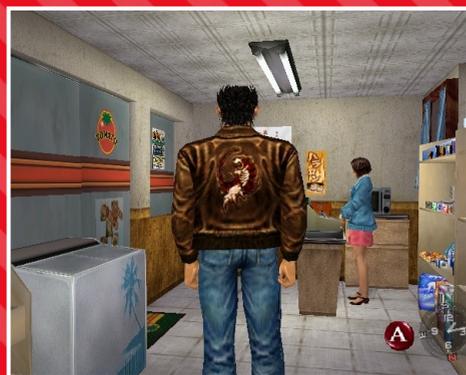
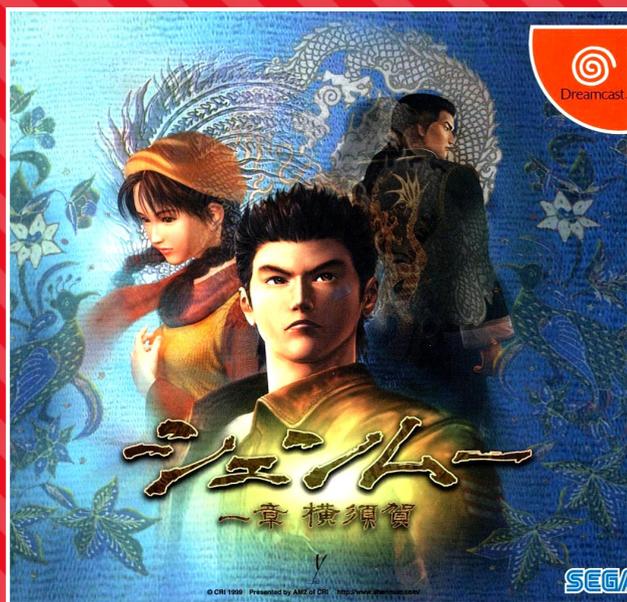
Natal de 1999
Por Antonio Santin

Lançado em 29 de dezembro de 1999 no Japão, pouco mais de um ano após o lançamento do Dreamcast, Shenmue foi a sensação do Natal dos gamers daquela época. O game conta a história de Ryu Hazuki, um jovem que se vê imerso em uma trama terrível, e tipicamente japonesa, que envolve todo o legado de sua família.

O conceito de mundo aberto ainda não era muito comum na época e Shenmue já oferecia ao jogador total liberdade para andar pelas ruas das cidades japonesas, inclusive viajar de uma cidade para outra. Quase todos os NPCs e os objetos do cenário são interativos, o que torna o game uma experiência extremamente imersiva. Existe também o conceito de role playing. As horas passam com o decorrer do jogo e Ryu tem que se atentar aos horários das lojas para fazer determinadas ações. É necessário trabalhar para ganhar dinheiro e a responsabilidade em ser pontual é inteiramente do jogador!

Outro conceito muito utilizado nos jogos da atualidade, e que marca presença em Shenmue, são aquelas sequências de botões que aparecem no meio de uma cena de ação ou combate, os chamados QTE – Quick Time Events. Embora não tenha inventado o conceito, Shenmue o empregou com muita eficiência. O game só foi lançado no ocidente um ano depois. Porém, teve muito brasileiro que não resistiu e importou o game, japonês mesmo, até porque o Dreamcast havia acabado de ser lançado no Brasil, pela TecToy. Com um orçamento em torno de US$ 70 milhões, Shenmue foi o jogo mais caro lançado até então e deu aos fãs da Sega um Natal inesquecível.

Até a próxima!

ANÁLISE

Por **João Victor Teixeira**

Street Fighter III
New Generation

Lançado em 1997 para os arcades, Street Fighter III: New Generation tinha uma missão difícil a cumprir: atender às expectativas dos fãs da franquia.

Sem medo de inovar, a Capcom reinventou o visual dos personagens e as mecânicas da série com a placa CPS-3, muito mais poderosa que a usada nos jogos anteriores. A parte visual salta aos olhos tamanha a excelência na animação dos personagens. Cada lutador tem em torno de mil quadros de animação e o jogo roda a 60 frames por segundo, oferecendo uma resposta rápida aos comandos e uma incrível sensação de fluidez aos movimentos.

Com um elenco de dez lutadores, o jogo traz apenas Ryu e Ken, de Street Fighter II, e insere 8 novos (mais o chefe) ao elenco. Dentre as novas mecânicas, cabe destacar os "dashes", pequenos saltos que permitem aproximar-se (ou afastar-se) rapidamente do oponente com dois toques na alavanca, e o "parry", que permite "aparar" o golpe do adversário para contra-atacá-lo rapidamente — o jogador deve dar um toque para a frente no momento exato em que o rival desferir seu golpe, mas, se errar o tempo... ficará vulnerável a todo tipo de ataque.

Além dos movimentos especiais, cada personagem possui três tipos de "Super Arts". Ao escolher o lutador, o jogador seleciona a Super Art de sua preferência. Cada uma possui características peculiares que influenciam diretamente na técnica do jogo. Por exemplo, umas causam mais dano, mas a barra de status é longa e demora para encher; outras são mais fracas, mas podem ser utilizadas várias vezes em um mesmo round. Também é possível "cancelar" um movimento especial interrompendo a execução do golpe emendando uma Super Art na sequência.

Apesar de possuir uma legião de fãs até hoje, Street Fighter III não alcançou a mesma popularidade do antecessor. Porém, mesmo assim, o jogo recebeu duas continuações, sendo a última ("Third Strike") considerada a melhor versão de Street Fighter já lançada. Que tal experimentar?

CLÁSSICOS DOS FUTURO

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

Por **Roberto Tadeu Rodrigues**

Se quisermos destacar um jogo, fabricado durante a sétima e oitava geração de videogames, pela qualidade gráfica, combinada a um ótimo enredo e com aquela pitada essencial de jogabilidade fluída, com certeza estaríamos falando de Uncharted.

A série , que tem como protagonista o aventureiro caçador de tesouros Nathan Drake, é aclamada por jogadores e por toda a crítica como sucesso absoluto. Tanto sucesso ajudou a tornar sua produtora, a Naughty Dog, uma das mais respeitadas e talentosas empresas da indústria. Nesta matéria, vamos falar sobre aquele que é considerado por muitos como o melhor jogo da franquia, Uncharted 2: Among Thieves.

Neste segundo game da franquia, Drake está sem sorte e é forçado a voltar ao traiçoeiro mundo de criminosos e mercenários caçadores de tesouros que ele havia deixar para trás. Drake inicia

uma expedição em busca do lendário vale de Shambhala, no Himalaia, e tem como principal objetivo encontrar um misterioso artefato. Porém, ele acaba envolvido em um arriscado jogo de gato e rato contra um criminoso de guerra foragido, que deseja mais do que apenas as famosas riquezas da cidade perdida. Com uma trama e roteiro muito bem dirigidos, o protagonista se vê preso em uma teia de mentiras e mergulhado em uma busca cada vez mais letal, que irá testar os limites do seu corpo e mente.

A proposta de Uncharted é magnifica e imersiva, você realmente se envolve não somente com o protagonista, mas também com os coadjuvantes Elena e Sullivan. Os cenários do game são um show à parte, com paisagens deslumbrantes e interação com quase todo tipo de objetos, além de interações com cenários nunca visto antes -- o prédio todo desabando e você em meio a isso tudo tentando sobreviver, por exemplo. A trilha sonora não fica atrás e vem abrilhantar ainda mais o game com quase todas as músicas orquestradas e o poder de levar sua 'alma' para dentro do jogo.

Uncharted 2 beira a perfeição e, seguramente, será lembrando pelos fãs durante anos por sua magistral produção, garantindo qualidade excepcional em todos os aspectos e imersão dificilmente atingida por outros jogos do gênero.

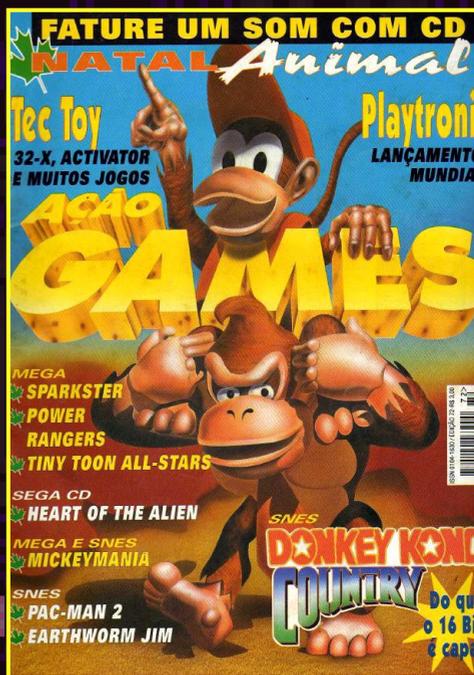
MATÉRIA

Por **Alan Ricardo Oliveira**

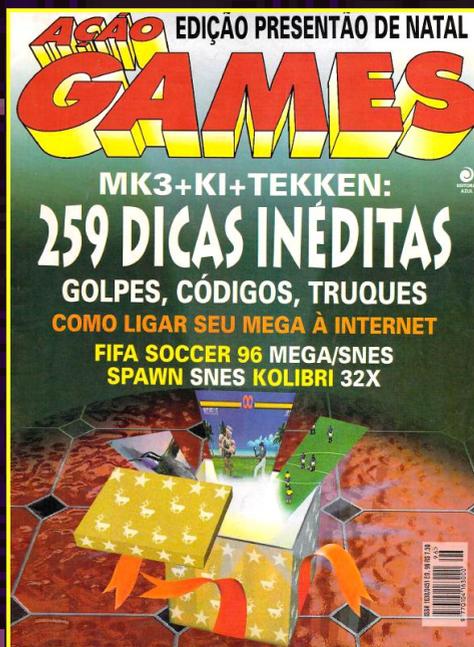
AÇÃO GAMES

Era nelas que a gente escolhia nosso presente, lembram?

Quando o fim do ano vinha chegando, as revistas nos deixavam malucos com edições recheadas de jogos para todos os sistemas. A Ação Games, em particular, sempre trazia uma edição caprichada, com muitos lançamentos e jogos que foram destaque no ano para escolhermos o presente de Natal. Na tão esperada edição de 1991, a Ação Games estampava na capa Sonic que, com certeza, era o lançamento do ano para o Mega Drive.

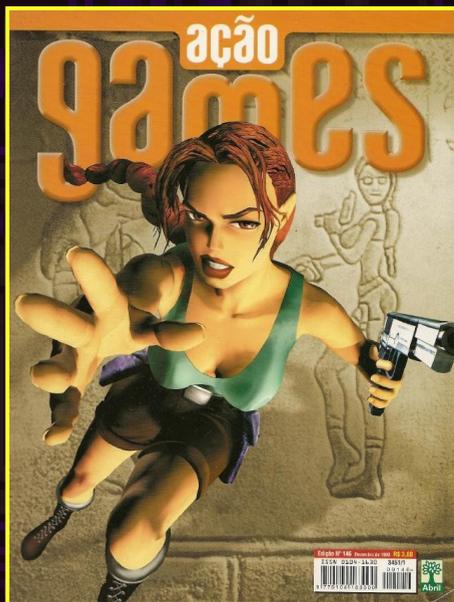
Na década de 90 não era muito comum a galera comprar cartuchos. Passávamos o ano todo alugando jogos nas locadoras e só conseguíamos ganhar um em datas especiais, como aniversário, dia das crianças e, principalmente, no Natal.

Tínhamos ainda Mônica, Indiana Jones e Shadow Dancer no Master System, Ariel no NES e Ultraman e Super Ghouls and Ghosts no Super Nintendo.

Já em 1992 o destaque ficava para Papaléguas no Super NES, que a revista chegou a comparar ao Sonic pela velocidade dos personagens! No Mega, Streets of Rage 2 dava as caras, além de Tom & Jerry no Master e Art of Fighting, que já nasceu clássico nos arcades.

Em 1993, Sonic em dose tripla na capa com Sonic Spinball para Mega, Sonic CD, para Sega CD, e Sonic Chaos no Master. A galera já ficaria doida com tantos jogos bons, mas a edição ainda trazia os ótimos Art of Fighting e Alladin para Super NES, Silpheed de Sega CD e Super Street Fighter 2 (que lotava as casas de fliperamas).

Em 1994, o Super NES recebia um jogo que iria dar o que falar: Donkey Kong Country -- que foi presente para muitos jogadores naquele natal. E os donos do console ainda tinham Earthworm Jim e Mickey Mania (ambos também no Mega e no Sega CD). Nesse natal, a TecToy lançava muitas novidades, como o acessório 32X, Power Ranger, Sparkster e Tiny Toon para Mega, além de Heart Of the Alien (continuação de Out of this World) para Sega CD.

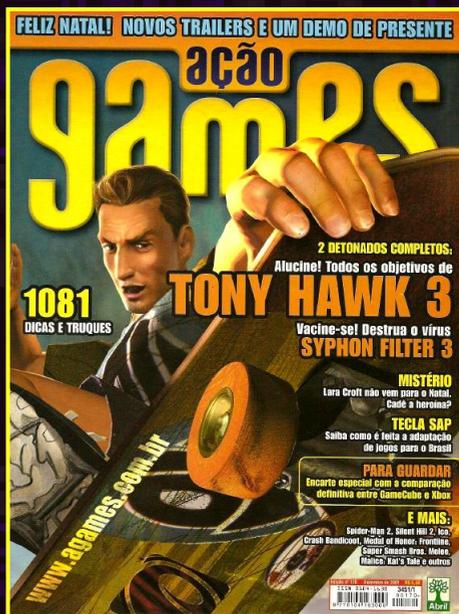
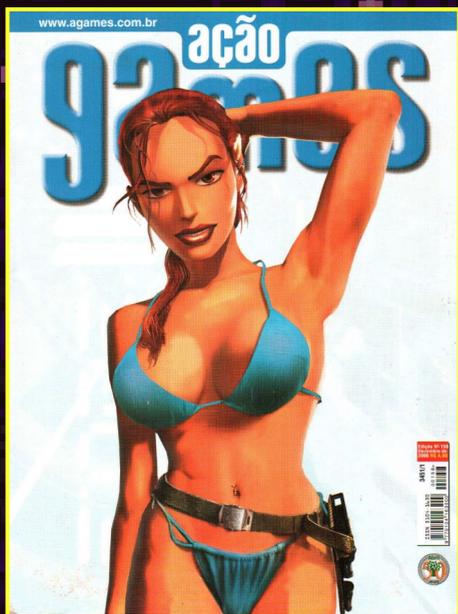
Em 1995, a revista trazia de brinde um VHS de Mortal Kombat e muitos golpes de jogos luta como Killer Instinct, Mortal Kombat 3 e Tekken, jogos que dispensam apresentações. A TecToy lançava o Mega Net, acessório para plugar o Mega Drive na rede. O 32X tinha o simpático Kolibri e Rayman estreava no Saturno. O Mega Drive recebia Power Rangers: The Movie, e no Super NES pintava Secret of Evermore, da Squaresoft. Para Mega e Super NES, tínhamos ainda Fifa 96 e SpiderMan: Separation Anxiety.

Já no ano de 1996, a Ação Games criou uma capa bem chamativa com um Papai Noel radical detonando games e 60 jogos para curtir. Além de um conjunto de bons jogos para Mega e Super NES, o 16 bits da Nintendo recebia Donkey Kong Country e Street Fighter Alpha 2; enquanto o da Sega apresentava Sonic 3d Blast, o Neo Geo CD vinha de The King of Fighters 96, o Nintendo 64 fazia história com Super Mario 64 e o Playstation encantava com Crash Bandicoot.

Em 1997, os videogames de quinta geração estavam no auge. Dezenas de bons jogos chegavam para o natal, como Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero, para Playstation e Nintendo 64.

Embora seja, hoje, considerado um dos piores da saga, ele fez um grande sucesso quando saiu, recebendo nota nove da Ação Games (que ainda trouxe um detonado). Bomberman 64 fazia a alegria dos donos de Nintendo 64 com seu multiplayer viciante, e até o Master System ganhava jogos nesse natal, como Sonic Blast e Virtua Fighter Animation.

Chegou 1998, e com ele um dos jogos mais esperados para Nintendo 64: The Legendo of Zelda Ocarina of Time, uma aventura inesquecível. O Saturno começava a sair de cena, mas ainda nos presenteava com a excelente conversão de Marvel Super Heroes vs Street Fighter. A edição tinha ainda um especial de natal com os melhores jogos do ano e uma reportagem sobre pais que jogavam com os filhos.

Em 1999, a revista chegava com novo visual, estampando Lara Croft com o jogo Tomb Raider: Last Revelation. O Dreamcast vivia um excelente momento com Resident Evil Code: Veronica e um preview de Castlevania Ressurrection, que infelizmente foi cancelado. Havia novidades quentinhas sobre o Playstation 2 e Donkey Kong 64 chegava para mais um natal inesquecível.

No ano 2000, mais uma edição de natal com Lara Croft na capa. Desta vez, o game era Tomb Raider Chronicles, que encerrava a trajetória de sucesso da franquia no primeiro Playstation. A Ação Games tinha iniciado uma parceria com a revista americana EGM, que renderia algumas matérias interessantes sobre como conseguir um emprego no ramo de games.

Entre os lançamentos, os destaques eram Driver 2 e Medal of Honor Underground, para o Playstation e 007 The World is Not Enough e The Legend f Zelda: Majora's Mask, no Nintendo 64 (com um detonado caprichado) -- além de um test-drive de gosto duvidoso de Power Rangers: Lightspeed Rescue feito com a banda (também de gosto duvidoso) Twister.

E chegamos ao natal de 2001, com a penúltima edição de Ação Games. Destaque para os detonados de Tony Hawk 3 e Syphon Filter 3, de Playstation, e uma reportagem sobre os fliperamas de dança que faziam sucesso nos Shopping Centers. O Gamecube ganhava Super Smash Bros. Melee, enquanto Silent Hill 2 surgia no Playstation 2 e Garou: Mark of the Wolves ganhava uma perfeita conversão para Dreamcast. Estranhamente, a revista dizia que os “gráficos em 3D estavam datados” – os gráficos do jogo nem eram 3D! O Playstation 2 recebia Ico, que logo se tornaria cult. Uma reportagem destacava os jogos legendados e dublados em português que começavam a aparecer no Brasil.

E foi isso que tivemos nessa saudosa revista Ação Games, que infelizmente encerrou as atividades no mês seguinte. Ela teve ainda algumas edições especiais interessantes, mas isso é assunto pra uma outra edição.

MATÉRIA

Por **Flávio Antônio de Assis Leite**

A magia Disney e o Master System

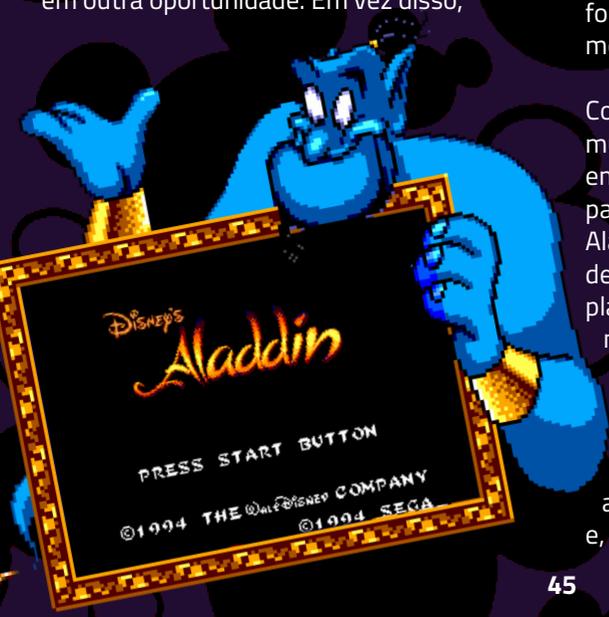
Os desenhos que brilharam nos cinemas e no 8 bits da Sega

A maioria das pessoas, sejam adultos ou crianças, sonham em conhecer a Disney e seu mundo mágico de castelos, princesas, personagens inesquecíveis e parques temáticos. É um mundo de diversão e fantasia que alegra a todos.

Esse mundo fantástico também esteve presente no Master System e é o tema dessa matéria. Porém, deixaremos de fora dois de seus personagens mais famosos: Mickey e Donald, que merecem uma matéria especial em outra oportunidade. Em vez disso, relembraremos jogos que foram baseados em personagens de longa-metragem.

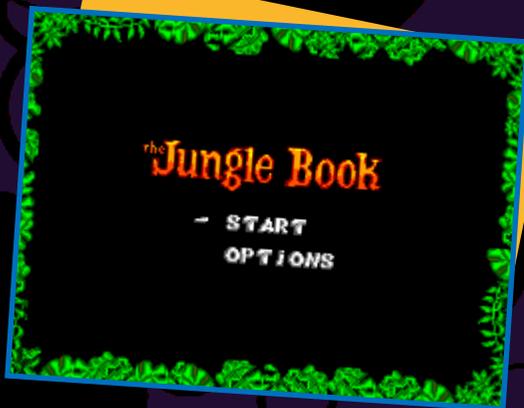
Aladdin (1994)

Começaremos nossa viagem pelo maravilhoso mundo Disney por Disney's Aladdin, lançado em 1994. Nessa aventura, o jogador assume o papel de ninguém menos que o próprio Aladdin. Ao longo de sete fases, o herói irá desafiar Jafar, conselheiro do sultão, que tem planos diabólicos de conseguir a lâmpada mágica e usar os poderes do gênio para tomar o lugar do Sultão.

Aladdin inicia sua jornada fugindo dos guardas de Agrabah. Em seguida, ele atravessa a Caverna da Maravilha, o Castelo e, entre voos no tapete mágico, chega ao final

Ariel - The Little Mermaid (1992)

para desafiar o malvado Jafar.
Com a vitória, ele restaura a paz, conquista o coração de Jasmine e devolve o reino ao Sultão. Aladdin é uma aventura com jogabilidade excelente, cores vivas e cenários bonitos, em um excelente jogo que faz jus ao personagem. Curiosidade: a Tectoy lançou aqui no Brasil suvenires de alguns desses personagens, como o canudo de Aladdin.

Disney's Ariel the Little Mermaid, de 1992, é mais um jogo com personagens famosos de um filme. Nesta aventura o jogador assume o papel de Ariel ou de seu pai, Triton. Em ambos os casos, o objetivo é salvar o personagem não escolhido, que fora raptado pela bruxa Úrsula. A aventura se passa em quatro fases: recife, navio naufragado, Atlantis e caverna. Em cada uma delas, deve-se salvar as criaturas do mar que foram transformadas pela bruxa e, ao final, enfrentar o chefe de nível. A vilã suprema, Úrsula, é o último desafio. Esse jogo é port do Game Gear e, infelizmente, não ficou bom na sua versão para Master System, lançada exclusivamente no Brasil.

The Jungle Book (1994)

Nossa aventura parte agora para a selva com The Jungle Book. Um dos maiores sucessos da Disney, o filme foi lançado em 1967 e até hoje faz sucesso. O jogo, por sua vez, foi lançado em 1994 e nele o jogador encarna o próprio menino-lobo, Mogli. O objetivo é levá-lo em segurança, ao longo de onze fases, até a vila dos humanos. Há muitos inimigos pelo caminho, incluindo o temível Shere Khan.

pelo tio, acredita que a morte do pai foi sua culpa e foge do reino para nunca mais voltar. Ao longo de dez fases, o jogador ajuda Simba na sua fuga. O leãozinho vai crescendo e se tornando mais valente ao longo do jogo, até sentir-se preparado para voltar às Pridelands para derrotar seu tio e assumir o trono que é seu por direito. Com gráficos muito bons e trilha sonora excelente, o jogo peca na jogabilidade.

A jogabilidade é boa e os gráficos não fazem feio. O destaque, porém, é a fantástica trilha sonora, destacada até no manual do jogo. Não é um dos melhores jogos do Master System, mas está longe de ser um jogo ruim. Uma curiosidade: na Europa, foi lançada uma versão especial do console Master System 2 (no Brasil ele se chamava Master System 3) que acompanhava o cartucho do jogo no set.

Agora, o leão mais famoso, The Lion King, lançado em 1994. O enredo é conhecido: Scar preparou uma armadilha para seu irmão, o Rei Mufasa, que não sobrevive. Simba, filho do rei, iludido

The Lion King (1994)

Por fim, deixamos aqui menções honrosas a dois jogos que, de alguma forma, passaram pelas mãos da Disney. O primeiro é Dick Tracy, no qual o jogador encarna o famoso detetive da capa amarela; já o segundo, Disney's Bonkers: Wax Up!, vale mais pelo quesito "coleção" do que pelo jogo em si. É mais um exclusivo do Brasil, amplamente procurado por colecionadores de todo mundo, mas a qualidade é muito baixa.

PASSADO ALTERNATIVO

Por Thiago Gonçalves

CHRONO FARM

Salvar o mundo é coisa do passado:

Garanta o futuro de sua fazenda!

Após o estrondoso sucesso de Chrono Trigger, apenas uma pergunta passava pela cabeça dos amantes do RPG: "Quando vem o 2?". Mas ninguém poderia imaginar que a continuação seria "Chrono Farm", um simulador de fazenda no estilo Harvest Moon! E o mais surpreendente não é a mudança inusitada no estilo do jogo, mas sim que essa combinação deu muito certo!

Dois anos após a primeira aventura, Crono encontra uma semente misteriosa. Intrigado com seu achado, nosso herói pede a Marle um local no palácio para plantá-la. Esse pedido resulta em Crono recebendo um rancho! O rancho, afastado da cidade, atrai o interesse de Lucca, que faz um acordo com o fazendeiro herói e reconstrói a máquina do tempo na fazenda do amigo. A maneira de cuidar da fazenda segue os moldes de Harvest Moon: você planta verduras e espera os dias passarem para vendê-las.

Entretanto, Chrono Farm mantém o seu legado como RPG e permite explorar o mundo atrás de sementes e ferramentas raras. É claro que você também vai faturar o bom e velho XP por derrotar inimigos.

Mas não é só isso, há um elemento que faz o jogo se tornar grandioso: a máquina do tempo! Com ela, você viaja para o futuro e o passado para encontrar recursos e magias para ajudar sua fazenda a crescer (a magia de água é ótima para regar as plantas!). E as maravilhas da máquina do tempo não param por aí: você pode fazer o tempo passar mais rápido, o que lhe permite esperar menos tempo para colher as suas plantas! Isso sem falar das plantas que crescem ao contrário, isto é, crescem quando você volta no tempo. Conforme seu lucro for aumentando, você vai poder comprar o terreno do seu rancho no passado e no futuro, o que permite plantar árvores que precisam de milênios para crescer!

Ayla, Frog, Robo e Magus também estão de volta. Eles são os responsáveis por cuidar da fazenda em suas respectivas épocas, além de ajudarem você em suas explorações. Mas eles não são os únicos que voltaram: na metade do jogo, descobrimos que a semente misteriosa que Crono encontrou era na verdade Lavos! Um novo culto está querendo usar o poder do alienígena para criar uma divisão no universo (ou um "Chrono Cross", como esses novos vilões dizem).

Por mais estranho que pareça, Chrono Farm não é só um excelente simulador de fazenda, mas também um grande jogo em seus próprios méritos. Então, pegue sua máquina do tempo, e a enxada, e cultive essa incrível aventura.

CRÔNICA

Por **Tiozão da Warp**

RYGAR

O leão, Rygar e a placa queimada

O destino não quer que eu termine Rygar!

Vou hoje falar de sonhos e realizações. Todos têm sonhos, muitos têm sonhos frustrados, e às vezes as realizações vêm pela metade. Ué, mas como assim? Em 1991, eu morava em Perus (bairro de SP). O fliper se chamava “Contente” e eu passava por ali todos os dias quando estava abrindo. Com isso, via as maquinas novas chegando, jogava com elas limpas e tinha a chance de jogar em paz, visto que à noite era quase impossível jogar qualquer máquina sozinho.

Joguei Robocop 2 em primeira mão e gastei todas as fichas nela no dia em que chegou. Joguei Carrier Air Win, um jogo de avião da Capcom simplesmente fantáaaaasticoooo ("googla" aí pra você conhecer). Nesse fliper também tinha clássicos, como Wonder Boy (eu não era fã) e Toki, vulgo “Juju”, do macaco que cuspia fogo. Toki era difícil pacas, mas era uma máquina fantástica. Conheci jogos espetaculares, jogando em maquinas perfeitas. Não importa se eram originais ou cópias, estava lá eu jogando. Foi numa dessas que, num dia, a Kombi do “Contente” (um senhor de barba branca que parecia o Papai Noel) descarregou três maquinas. E eu ali, esperando ele ligar. Afinal, eu já estava ali todos os dias, ele já sabia que eu não ia sair enquanto ele não ligasse as máquinas. Nisso que estou ali, vendo os caras descarregarem e posicionarem as máquinas, sinto uma mão em meu ombro e uma voz:

— Esquece rapaz, hoje é só jogo antigo. Pode ir pra casa.

Eu esperei -- e ainda bem que fiz isso. A primeira máquina que ele ligou foi um encanto, era Rygar! Pelamordedeusssss, que maquina fantástica! Já fui nela de cara, coloquei uma ficha e... claro, mal passei da primeira fase. Mas o jogo era demais, e eu precisava ir longe! Infelizmente, o bolso naquele dia não permitia isso, então só joguei oito fichas e fui experimentar as outras maquinas que chegaram. Eram Xevious e Double Dragon.

Mas voltemos ao Rygar. Por semanas, aquela foi minha máquina matinal. Era o café da manhã de todo dia e eu ia cada vez mais longe. Bastava morrer em algo idiota que o nervosismo subia a mil na cabeça. Se não me engano, eu já estava indo até a tela 16 e o jogo ficava cada

vez mais difícil. Só três pessoas ali avançam legal e gostavam do jogo como eu, então não tinha como aprender muito vendo outros jogadores. Na época, a gente aprendia a jogar assistindo aos caras melhores que a gente, mas como eu era um dos melhores em Rygar, eu é que passava os macetes para os outros. Hoje, não devo passar da primeira fase de novo.

Depois de muuuito tempo, cheguei à fase 22. Não conseguia passar, não tinha revista, não tinha YouTube. Era na raça, e ali foi o sofrimento: na fase 22, o game parou e a máquina desligou. Queimou algo, o Contente veio, mexeu e simplesmente estacionou a máquina, colocando a placa de "Quebrada". Foi embora sem arrumar, e devia ser algo simples (fonte, eu acho). Pensei que nunca mais veria Rygar. Em meados de 1998, num bar embaixo do prédio em que eu morava, chegaram três maquinas. E lá estava ela, Rygar. As lágrimas só faltaram saltar e lá fui eu de novo, mais velho, tentando jogar aquela máquina que eu não conseguia zerar. Muuuuuito tempo se passou novamente, voltei à 22 e descobri que a máquina tinha 27 fases. Só que depois da 24, se não me engano, não tem continue! Ou seja, amigão, não tem boiada ou nada do tipo, é na raça!

Lá pra 2002 eu cheguei na maldita fase 27. Cheguei no temido Leão e morri, claro. Como não havia continue, não tinha muito saco para jogar tudo de novo. Cheguei no leão umas cinco vezes, mas nunca o matei. E cadê o "sonho" nessa história toda? Em 2015, comprei uma máquina multijogos e nela tem o Rygar. Lá eu tenho todas as opções pra ativar na máquina (até invencibilidade e ir até o fim). O sonho está ali, posso simplesmente burlar a máquina, matar o maldito leão e ver o fim do jogo. Droga, não consigo mais chegar nem na sétima fase com uma ficha! Como vou matar o leão se não chego mais nele? Sem burlar amigo, é na raça... um dia eu te pego, leão, um dia eu te pego!